



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

**Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
Республики Крым
«Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова»
(ГБОУВО РК КИПУ имени Февзи Якубова)**

Кафедра изобразительного и декоративного искусства

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

_____ Н.М.Акчурина-Муфтиева

15 марта 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ И.А. Бавбекова

15 марта 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ФТД.В.02 «Компьютерная иллюстрация и гейм-дизайн»**

направление подготовки 54.04.01 Дизайн
магистерская программа «Этнодизайн в контексте национального культурного
наследия»

факультет истории, искусств и крымскотатарского языка и литературы

Симферополь, 2024

Рабочая программа дисциплины ФТД.В.02 «Компьютерная иллюстрация и гейм-дизайн» для магистров направления подготовки 54.04.01 Дизайн. Магистерская программа «Этнодизайн в контексте национального культурного наследия» составлена на основании ФГОС ВО, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13.08.2020 № 1004.

Составитель

рабочей программы _____ В.А. Хлевной
подпись

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры
изобразительного и декоративного искусства
от 14 февраля 2024 г., протокол № 8

Заведующий кафедрой _____ И.А. Бавбекова
подпись

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании УМК факультета
истории, искусств и крымскотатарского языка и литературы
от 15 марта 2024 г., протокол № 5

Председатель УМК _____ И.А. Бавбекова
подпись

1.Рабочая программа дисциплины ФТД.В.02 «Компьютерная иллюстрация и гейм-дизайн» для магистратуры направления подготовки 54.04.01 Дизайн, магистерская программа «Этнодизайн в контексте национального культурного наследия».

2.Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

2.1. Цель и задачи изучения дисциплины (модуля)

Цель дисциплины (модуля):

– повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых компьютерных технологий; развитие пространственного мышления; свободное владение специализированными приложениями в создании произведений веб-дизайна; отработка на практике полученных базовых навыков работы.

Учебные задачи дисциплины (модуля):

– формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев цифрового дизайна и законах создания мультимедиа проектов.

2.2. Планируемые результаты освоения дисциплины

УК-1 - Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий

ПК-4 - подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту

В результате изучения дисциплины магистрант должен:

Знать:

- методы поиска оптимальных решений, разработанных проектных задач, виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач;
- основные методы оценки разных способов решения задач;
- действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;
- приемы художественного проектирования, основы профессиональной деятельности, технологии проектирования дизайн-образцов;
- средства выявления формы и пространства (ритм, тектоника, пропорции, масштаб и масштабность, контраст – нюанс, симметрия – асимметрия, статика – динамика);

Уметь:

- анализировать и использовать поставленный круг задач для организации, оценки и совершенствования производственной деятельности, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов;
- использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;
- связывать творческое воображение с умением создавать индивидуальный композиционный образ, отвечающий поставленной задаче;
- добиваться соответствия замысла его воплощению, завершенности работы;
- проектировать объекты различных форм и уровней, моделировать и макетировать изделия;

Владеть:

- знаниями в области правовых норм на современном уровне, методиками разработки цели и задач проекта;
- методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта;
- навыками работы с нормативно-правовой документацией.
- знаниями в области цвета и цветовых композиций, принципами макетирования и моделирования дизайн-образцов.

3. Место дисциплины в структуре ОПОП.

Дисциплина ФТД.В.02 «Компьютерная иллюстрация и гейм-дизайн» относится к факультативным дисциплинам учебного плана.

4. Объем дисциплины (модуля)

(в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся)

Семестр	Общее кол-во часов	кол-во зач. единиц	Контактные часы						СР	Контроль (время на контроль)
			Всего	лек	лаб. зан.	практ. т.зан.	сем. зан.	ИЗ		
1	72	2	12	6		6			60	За
Итого по ОФО	72	2	12	6		6			60	

5. Содержание дисциплины (модуля) (структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий)

Наименование тем (разделов, модулей)	Количество часов				Форма текущего контроля
	очная форма		заочная форма		
	всего	в том числе	всего	в том числе	

1	Вс	л	лаб	пр	сем	ИЗ	СР	Вс	л	лаб	пр	сем	ИЗ	СР	16	
																Тема
Тема 1. Теория компьютерных игр. Составляющие компьютерной игры.	14	2		2			10									эскизы
Тема 2. Основы гейм арта в программах растрового редактирования. 2D графика.	10						10									эскизы
Тема 3. Анимация как вступительная и обучающая составляющая игры.	14	2		2			10									творческое задание
Тема 4. Сцена и локации игры. Многоуровневые игры. Фон как составляющая интерфейса.	14						14									эскизы
Тема 5. Модель и моделирование. Виртуальная реальность и игровая физика.	20	2		2			16									творческое задание
Всего часов за 1 семестр	72	6		6			60									
Форма промеж. контроля	Зачет															
Всего часов дисциплине	72	6		6			60									
часов на контроль																

5. 1. Тематический план лекций

№ лекц	Тема занятия и вопросы лекции	Форма проведения (актив., интерак.)	Количество часов	
			ОФО	ЗФО
1.	Тема 1. Теория компьютерных игр. Составляющие компьютерной игры. <i>Основные вопросы:</i> Понятие компьютерных игр.	Интеракт.	2	

	Методика создания компьютерных игр с точки зрения дизайна. Этапы проектирования дизайн-компонентов компьютерных игр.			
2.	Тема 3. Анимация как вступительная и обучающая составляющая игры. <i>Основные вопросы:</i> Анимация в дизайне. Принципы анимации. Роль анимации в компьютерных играх.	Интеракт.	2	
3.	Тема 5. Модель и моделирование. Виртуальная реальность и игровая физика. <i>Основные вопросы:</i> Синтез визуальной и игровой реальности. Моделирование дизайна виртуальной реальности в играх. Принципы разработки моделей виртуальной реальности.	Интеракт.	2	
	Итого		6	0

5. 2. Темы практических занятий

№ занятия	Наименование практического занятия	Форма проведения (актив., интерак.)	Количество часов	
			ОФО	ЗФО
1.	Тема 1. Теория компьютерных игр. Составляющие компьютерной игры.	Интеракт.	2	
2.	Тема 3. Анимация как вступительная и обучающая составляющая игры.	Интеракт.	2	
3.	Тема 5. Модель и моделирование. Виртуальная реальность и игровая физика.	Интеракт.	2	
	Итого			

5. 3. Темы семинарских занятий

(не предусмотрены учебным планом)

5. 4. Перечень лабораторных работ

(не предусмотрено учебным планом)

5. 5. Темы индивидуальных занятий

(не предусмотрено учебным планом)

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Самостоятельная работа по данной дисциплине включает такие формы работы как: работа с базовым конспектом; творческое задание ; эскизы; подготовка к зачету.

6.1. Содержание самостоятельной работы студентов по дисциплине (модулю)

№	Наименование тем и вопросы, выносимые на самостоятельную работу	Форма СР	Кол-во часов	
			ОФО	ЗФО
1	Тема 1. Теория компьютерных игр. Составляющие компьютерной игры.	эскизы	10	
2	Тема 2. Основы гейм арта в программах растрового редактирования. 2D графика.	эскизы	10	
3	Тема 3. Анимация как вступительная и обучающая составляющая игры.	творческое задание	10	
4	Тема 4. Сцена и локации игры. Многоуровневые игры. Фон как составляющая интерфейса.	эскизы	14	
5	Тема 5. Модель и моделирование. Виртуальная реальность и игровая физика.	творческое задание	16	
	Итого		60	

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

7.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Дескрипторы	Компетенции	Оценочные средства
УК-1		

Знать	методы поиска оптимальных решений, разработанных проектных задач, виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность	эскизы
Уметь	анализировать и использовать поставленный круг задач для организации, оценки и совершенствования производственной деятельности, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности	творческое задание
Владеть	знаниями в области правовых норм на современном уровне, методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта; навыками работы с нормативно-правовой документацией.	зачет
ПК-4		
Знать	приемы художественного проектирования, основы профессиональной деятельности, технологии проектирования дизайн-образцов; средства выявления формы и пространства (ритм, тектоника, пропорции, масштаб и масштабность, контраст – нюанс, симметрия – асимметрия, статика – динамика)	эскизы
Уметь	связывать творческое воображение с умением создавать индивидуальный композиционный образ, отвечающий поставленной задаче; добиваться соответствия замысла его воплощению, завершенности работы; проектировать объекты различных форм и уровней, моделировать и макетировать изделия	творческое задание
Владеть	знаниями в области цвета и цветовых композиций, принципами макетирования и моделирования дизайн-образцов.	зачет

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

	Уровни сформированности компетенции
--	-------------------------------------

Оценочные средства	Компетентность несформирована	Базовый уровень компетентности	Достаточный уровень компетентности	Высокий уровень компетентности
творческое задание	Выполнено правильно менее 30% теоретической части, практическая часть или не сделана или выполнена менее 30%	Выполнено не менее 50% теоретической части и практических заданий (или полностью сделано практическое задание)	Выполнено 51 - 80% теор, части, практическое задание сделано полностью с несущественным и замечаниями	Выполнено более 80% теоретической части, практическое задание выполнено без замечаний
эскизы	Полное отсутствие понимания условной трактовки форм и колористического единства; нечеткое представление о трансформации цветовой формы	Отсутствие творческого начала и цельности в композиционно-живописном решении; плохое понимание трактовки цвета форм	Отмечаются несущественные недостатки в организации колористического единства в композиции или ошибки в трактовке цвета форм	Нестандартное композиционное решение; понимание концепции условной формы природы на основе цвета
зачет	Работа не выполнена или выполнена с грубыми нарушениями; неаккуратное отношение к работе, отсутствуют знания по колористике; низкий уровень владения компьютерной графикой.	Практическое задание не до конца выполнено, неудачное композиционное решение, неумелая трактовка форм, отсутствует колористическое единство; слабый уровень исполнения	Работа выполнена полностью, правильное композиционное решение, но не совсем удачная трактовка форм; невысокий уровень владения приемами компьютерной графики	Работа выполнена серьезно; удачное по остроте и выразительности композиционное решение; организовано единство в цветовой композиции; высокий уровень владения техникой компьютерной графики

7.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

7.3.1. Примерные темы для творческого задания

- 1.Инструменты рисования и редактирования. Выделение областей. Основные манипуляции с изображением.
- 2.Добавление элементов интерактивности в виде управления движением персонажа.
- 3.Создание и редактирование персонажей.
- 4.Программная анимация. Пошаговое выполнение скрипта.
- 5.Разработка сценария, создание переменных и спрайтов для игровых или образовательных проектов с вычислениями и подсчетами.
- 6.Инструмент «перо». Углы, градусы, вращения и повороты. Графики функций и траектории.
- 7.Проектирование и реализация движения персонажей по заданной траектории.
- 8.Динамическое изменение текста, параллакс. Добавление событий и действий.
- 9.Анимация персонажа, основы анимации.
- 10.Создание меню игры. Сцены.

7.3.2. Примерные темы для выполнения эскизов

- 1.Зарисовать карандашом и акварелью растительности.
- 2.Выполнить этюды деревьев в разное время суток, помощью тёплой и холодной гаммы цветов.
- 3.Сделать зарисовку в цвете стаи птиц на природе.
- 4.Зарисовки фрагментов архитектуры.
- 5.Зарисовки малых архитектурных форм.
- 6.Морские пейзажи.
- 7.Стилизация природной формы.
- 8.На основе стилизации разработка игровых персонажей.

7.3.3. Вопросы к зачету

- 1.Отрисовка пейзажей
- 2.Отрисовка морского пейзажа.
- 3.Разработка элементов архитектуры.
- 4.Разработка стилизованных элементов игровой среды
- 5.Разработка стилизации игровых персонажей
- 6.Создание анимации среды.
- 7.Разработка логики игровой среды.

8. Программные системы векторной графики - преимущества и недостатки.
9. Примитивы компьютерной графики.
10. Представление структуры и формы геометрических объектов.
11. Основы 2D моделирование в компьютерной графике.
12. Параметризация в компьютерной графике.
13. Способы создания сборочного чертежа с помощью ЭВМ.
14. Области применения компьютерной графики.
15. Классификация систем компьютерной графики с точки зрения инвариантности относительно класса объекта проектирования.
16. Наложение материалов.
17. Законы анимации.
18. Стилизация в гейм-дизайне.
19. Работа с цветом при разработке игровой среды.
20. Методы разработки концепций в гейм-дизайне.

7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

7.4.1. Оценивание творческого задания

Критерий оценивания	Уровни формирования компетенций		
	Базовый	Достаточный	Высокий
Постановка цели	Цель нуждается в доработке	Цель сформулирована нечетко	Цель сформулирована
Оригинальность проблемы	Нуждается в доработке	Есть элементы оригинальности	Проблема оригинальна
Оригинальность стратегии решения	Нуждается в доработке	Есть элементы оригинальности	Стратегия оригинальна
Разработанность решения	Есть представление решения проблемы, алгоритм действий имеет не более 3 замечаний	Есть представление решения проблемы, алгоритм действий имеет не более 2 замечаний	Есть четкое представление решения проблемы, понятен алгоритм действий
Оптимальность решения	Нуждается в доработке	Есть альтернативные решения	Решение оптимально
Эффективность решения	Нуждается в доработке	Эффективность решения ниже возможной	Решение наиболее эффективное из возможных
Демонстрация коммуникативной культуры	Речь, в целом, грамотная, соблюдены нормы культуры речи, но есть замечания, не более 4	Речь, в целом, грамотная, соблюдены нормы культуры речи, но есть замечания, не более 2	Речь грамотная, соблюдены нормы культуры речи

7.4.2. Оценка эскизов

Критерий оценивания	Уровни формирования компетенций		
	Базовый	Достаточный	Высокий
Работа над эскизами	Не последовательное, но аккуратное построение. Частично выявлены особенности и специфика применяемого графического материала	Не последовательное, но аккуратное ведение построения	Последовательное и аккуратное ведение построения. Умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала
Подбор графического материала	Представленный графический материал частично выявляет творческую задачу, но допущены незначительные ошибки, неточности (не более 3)	Графический материал раскрывает творческую задумку, но допущены незначительные ошибки, неточности (не более 2)	Выбранный и использованный материал и техника его применения полностью соответствует творческому заданию

7.4.3. Оценка зачета

Критерий оценивания	Уровни формирования компетенций		
	Базовый	Достаточный	Высокий
Полнота ответа, последовательность и логика изложения	Ответ полный, но есть замечания, не более 3	Ответ полный, последовательный, но есть замечания, не более 2	Ответ полный, последовательный, логичный
Правильность ответа, его соответствие рабочей программе учебной дисциплины	Ответ соответствует рабочей программе учебной дисциплины, но есть замечания, не более 3	Ответ соответствует рабочей программе учебной дисциплины, но есть замечания, не более 2	Ответ соответствует рабочей программе учебной дисциплины
Способность студента аргументировать свой ответ и приводить примеры	Ответ аргументирован, примеры приведены, но есть не более 3 несоответствий	Ответ аргументирован, примеры приведены, но есть не более 2 несоответствий	Ответ аргументирован, примеры приведены
Осознанность излагаемого материала	Материал усвоен и излагается осознанно, но есть не более 3 несоответствий	Материал усвоен и излагается осознанно, но есть не более 2 несоответствий	Материал усвоен и излагается осознанно

Соответствие нормам культуры речи	Речь, в целом, грамотная, соблюдены нормы культуры речи, но есть замечания, не более 4	Речь, в целом, грамотная, соблюдены нормы культуры речи, но есть замечания, не более 2	Речь грамотная, соблюдены нормы культуры речи
Качество ответов на вопросы	Есть замечания к ответам, не более 3	В целом, ответы раскрывают суть вопроса	На все вопросы получены исчерпывающие ответы

7.5. Итоговая рейтинговая оценка текущей и промежуточной аттестации студента по дисциплине

По учебной дисциплине «Компьютерная иллюстрация и гейм-дизайн» используется 4-балльная система оценивания, итог оценивания уровня знаний обучающихся предусматривает зачёт. Зачет выставляется во время последнего практического занятия при условии выполнения не менее 60% учебных поручений, предусмотренных учебным планом и РПД. Наличие невыполненных учебных поручений может быть основанием для дополнительных вопросов по дисциплине в ходе промежуточной аттестации. Во всех остальных случаях зачет сдается обучающимися в даты, назначенные преподавателем в период соответствующий промежуточной аттестации.

Шкала оценивания текущей и промежуточной аттестации студента

Уровни формирования компетенции	Оценка по четырехбалльной шкале
	для зачёта
Высокий	зачтено
Достаточный	
Базовый	
Компетенция не сформирована	не зачтено

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература.

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-метод пособие, др.)	Кол-во в библ.
-------	----------------------------	--	----------------

1.	Зорин Л.Н. Рисунок: учебник для студ., обуч. по направл. "Архитектура", а также архитектурных и дизайнерских спец. / Л. Н. Зорин. - СПб. М. Краснодар: Лань; СПб. М. Краснодар Планета музыки, 2013. - 104 с.	учебник	44
----	---	---------	----

Дополнительная литература.

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-метод пособие, др.)	Кол-во в библи.
1.	Схемотехника ЭВМ . - Пенза : ПензГТУ. Ч. 3 : Функциональные узлы последовательного типа : учебник / В. А. Чулков. - Пенза : ПензГТУ, 2011. - 48 с.	Учебники	https://e.lanbook.com/book/62586
2.	Курышкин, Н. П. Основы робототехники : учебное пособие / Н. П. Курышкин. - Кемерово : КузГТУ имени Т.Ф. Горбачева, 2012. - 168 с.	Учебные пособия	https://e.lanbook.com/book/6605
3.	Поморов С.Б. Живопись для дизайнеров и архитекторов. Курс для бакалавров: учебное пособие для студентов вузов, обуч. по направлениям "Дизайн архитектурной среды" и "Архитектура" / С. Б. Поморов. - СПб. М. Краснодар: Лань; СПб. М. Краснодар Планета музыки, 2015. - 102 с.	учебное пособие	5
4.	Ченнини Ч. Книга об искусстве, или Трактат о живописи [Электронный ресурс] : учебное пособие. - Санкт-Петербург: Планета музыки, 2020. - 132 с.	учебное пособие	https://e.lanbook.com/book/129116
5.	Шиков М.Г. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель: учебное пособие для учащихся учреждений, реализующих образовательные программы ПТО по специальности "Столярные, паркетные и стекольные работы" (квалификация "Столяр") / М. Г. Шиков, Л. Ю. Дубовская. - Минск: Вышэйш. шк., 2014. - 167 с.	учебное пособие	5

6.	Жеренкова Г.И. Рисунок и живопись: учебник для студ. спо, обуч. по спец. "Технология эстетических услуг", "Технология парикмахерского искусства" / Г. И. Жеренкова ; рец. А. В. Гузь. - М.: Академия, 2018. - 142 с.	учебник	18
7.	Макарова М.Н. Рисунок и перспектива. Теория и практика: учеб. пособ. для студ. вузов, обуч. по спец. "Дизайн" / М. Н. Макарова ; рец.: Л. Н. Анисимова, С. Е. Игнатъев. - М.: Академический проект, 2019. - 383 с.	учебное пособие	18
8.	Жабинский В.И. Рисунок: учеб. пособ. для студ. СПУ, обуч. по спец. 07.02.01 "Архитектура" / В. И. Жабинский , А. В. Винтова. - М.: ИНФРА-М, 2020. - 256 с.	учебное пособие	18
9.	Учебный рисунок: учебное пособие / сост. В. А. Могилевцова ; ред.: Е. А. Серова, Е. М. Елизарова. - СПб.: Артиндекс, 2016. - 284 с.	учебное пособие	10

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

- 1.Поисковые системы: <http://www.rambler.ru>, <http://yandex.ru>,
- 2.Федеральный образовательный портал www.edu.ru.
- 3.Российская государственная библиотека <http://www.rsl.ru/ru>
- 4.Государственная публичная научно-техническая библиотека России URL: <http://gpntb.ru>.
- 5.Государственное бюджетное учреждение культуры Республики Крым «Крымская республиканская универсальная научная библиотека» <http://franco.crimealib.ru/>
- 6.Педагогическая библиотека <http://www.pedlib.ru/>
- 7.Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (РИНЦ) <http://elibrary.ru/defaultx.asp>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Общие рекомендации по самостоятельной работе магистрантов

Подготовка современного магистранта предполагает, что в стенах университета он овладеет методологией самообразования, самовоспитания, самосовершенствования. Это определяет важность активизации его самостоятельной работы.

Самостоятельная работа формирует творческую активность магистрантов, представление о своих научных и социальных возможностях, способность вычленять главное, совершенствует приемы обобщенного мышления, предполагает более глубокую проработку ими отдельных тем, определенных программой.

Основными видами и формами самостоятельной работы студентов по данной дисциплине являются: самоподготовка по отдельным вопросам; работа с базовым конспектом; творческое задание ; эскизы; подготовка к зачету.

Важной частью самостоятельной работы является чтение учебной литературы. Основная функция учебников – ориентировать в системе тех знаний, умений и навыков, которые должны быть усвоены по данной дисциплине будущими специалистами. Учебник также служит путеводителем по многочисленным произведениям, ориентируя в именах авторов, специализирующихся на определённых научных направлениях, в названиях их основных трудов. Вторая функция учебника в том, что он очерчивает некий круг обязательных знаний по предмету, не претендуя на глубокое их раскрытие.

Чтение рекомендованной литературы – это та главная часть системы самостоятельной учебы магистранта, которая обеспечивает подлинное усвоение науки. Читать эту литературу нужно по принципу: «идея, теория, метод в одной, в другой и т.д. книгах».

Во всех случаях рекомендуется рассмотрение теоретических вопросов не менее чем по трем источникам. Изучение проблемы по разным источникам - залог глубокого усвоения науки. Именно этот блок, наряду с выполнением практических заданий является ведущим в структуре самостоятельной работы студентов.

Вниманию магистрантов предлагаются список литературы, вопросы к самостоятельному изучению и вопросы к зачету.

Для успешного овладения дисциплиной необходимо выполнять следующие требования:

- 1) выполнять все определенные программой виды работ;
- 2) посещать занятия, т.к. весь тематический материал взаимосвязан между собой и, зачастую, самостоятельного теоретического овладения пропущенным материалом недостаточно для качественного его усвоения;
- 3) все рассматриваемые на занятиях вопросы обязательно фиксировать в отдельную тетрадь и сохранять её до окончания обучения в вузе;

- 4) проявлять активность при подготовке и на занятиях, т.к. конечный результат овладения содержанием дисциплины необходим, в первую очередь, самому бакалавру;
- 5) в случаях пропуска занятий по каким-либо причинам обязательно отрабатывать пропущенное преподавателю во время индивидуальных консультаций.

Внеурочная деятельность магистранта по данной дисциплине предполагает:

- самостоятельный поиск ответов и необходимой информации по предложенным вопросам;
- выполнение практических заданий;
- выработку умений научной организации труда.

Успешная организация времени по усвоению данной дисциплины во многом зависит от наличия у магистранта умения самоорганизовать себя и своё время для выполнения предложенных домашних заданий. Объём заданий рассчитан максимально на 2-3 часа в неделю. При этом алгоритм подготовки будет следующим:

- 1 этап – поиск в литературе теоретической информации по предложенным преподавателем вопросам;
- 2 этап – осмысление полученной информации, освоение терминов и понятий;
- 3 этап – составление плана ответа на каждый вопрос;
- 4 этап – поиск примеров по данной проблематике.

Работа с базовым конспектом

Программой дисциплины предусмотрено чтение лекций в различных формах их проведения: проблемные лекции с элементами эвристической беседы, информационные лекции, лекции с опорным конспектированием, лекции-визуализации.

На лекциях преподаватель рассматривает вопросы программы курса, составленной в соответствии с государственным образовательным стандартом. Из-за недостаточного количества аудиторных часов некоторые темы не удастся осветить в полном объеме, поэтому преподаватель, по своему усмотрению, некоторые вопросы выносит на самостоятельную работу студентов, рекомендуя ту или иную литературу.

Кроме этого, для лучшего освоения материала и систематизации знаний по дисциплине, необходимо постоянно разбирать материалы лекций по конспектам и учебным пособиям.

Во время самостоятельной проработки лекционного материала особое внимание следует уделять возникшим вопросам, непонятным терминам, спорным точкам зрения. Все такие моменты следует выделить или выписать отдельно для дальнейшего обсуждения на практическом занятии. В случае необходимости обращаться к преподавателю за консультацией. Полный список литературы по дисциплине приведен в рабочей программе дисциплины.

Творческое задание

Творческие домашние задания – одна из форм самостоятельной работы магистрантов, способствующая углублению знаний, выработке устойчивых навыков самостоятельной работы.

Творческое задание – задание, которое содержит большой или меньший элемент неизвестности и имеет, как правило, несколько подходов.

В качестве главных признаков творческих домашних работ магистрантов выделяют: высокую степень самостоятельности; умение логически обрабатывать материал; умение самостоятельно сравнивать, сопоставлять и обобщать материал; умение классифицировать материал по тем или иным признакам; умение высказывать свое отношение к описываемым явлениям и событиям; умение давать собственную оценку какой-либо работы и др.

Выделяют следующие виды домашних творческих заданий:

I. Задания когнитивного типа

1. Научная проблема – решить реальную проблему, которая существует в науке.
2. Структура – нахождение, определение принципов построения различных структур.
3. Опыт – проведение опыта, эксперимента.
4. Общее в разном – вычленение общего и отличного в разных системах.
5. Разно-научное познание – одновременная работа с разными способами исследования одного и того же объекта.

II. Задания креативного типа

1. Составление – составить словарь, кроссворд, игру, викторину и т.д.
2. Изготовление – изготовить поделку, модель, макет, газету, журнал, видеофильм.
3. Учебное пособие – разработать свои учебные пособия.

III. Задания организационно-деятельностного типа

1. План – разработать план домашней или творческой работы, составить индивидуальную программу занятий по дисциплине.
2. Выступление – составить показательное выступление, соревнование, концерт, викторину, кроссворд, занятие.

3. Рефлексия – осознать свою деятельность (речь, письмо, чтение, вычисления, размышления) на протяжении определенного отрезка времени.

Вывести правила и закономерности этой деятельности.

4. Оценка – написать рецензию на текст, фильм, работу другого студента, подготовить самооценку (качественную характеристику) своей работы по определенной теме за определенный период.

Примерный список тем домашнего творческого задания представлен в программе дисциплины. Магистранту целесообразно выделить в рамках выбранной темы проблемную зону, постараться самостоятельно ее изучить и творчески подойти к результатам представления полученных результатов.

Требования к написанию и оформлению творческого домашнего задания:

Работа выполняется на компьютере (гарнитура Times New Roman, шрифт 14) через 1,5 интервала с полями: верхнее, нижнее – 2; правое – 3; левое – 1,5. Отступ первой строки абзаца – 1,25. Сноски – постраничные. Должна быть нумерация страниц. Таблицы и рисунки встраиваются в текст работы. Объем работы, без учета приложений, не более 10 страниц.

Значительное превышение установленного объема является недостатком работы и указывает на то, что магистрант не сумел отобрать и переработать необходимый материал.

Оформление творческого задания

1. Титульный лист.
2. Форма задания.
3. Пояснительная записка.
4. Содержательная часть творческого домашнего задания.
5. Выводы.
6. Список использованной литературы.

Эскизы

Эскиз, как вид самостоятельной работы это предварительный набросок, фиксирующий замысел художественного произведения, изображенного полностью или отдельной его части.

В проектной документации: эскиз — чертеж, выполненный от руки в глазомерном масштабе.

Выполнение эскиза не регламентируется ни материалом исполнения ни форматом. Это как-бы «мозговой штурм» отраженный студентом на бумаге.

Эскизы, выполненные как самостоятельная работа сохраняются студентом до итоговой аттестации и выставляются вместе с академической работой. Это важно для понимания преподавателем хода работы над проектом.

Целесообразно разрабатывать эскизы различным графическим материалом, на различной бумаге. Это позволит студенту не только решить конструктивные характеристики объекта, но и выявить новаторские подходы к графической передаче задумки.

Подготовка к зачету

Зачет является традиционной формой проверки знаний, умений, компетенций, сформированных у студентов в процессе освоения всего содержания изучаемой дисциплины. Обычный зачет отличается от экзамена только тем, что преподаватель не дифференцирует баллы, которые он выставляет по его итогам.

Самостоятельная подготовка к зачету должна осуществляться в течение всего семестра, а не за несколько дней до его проведения.

Подготовка включает следующие действия. Прежде всего нужно перечитать все лекции, а также материалы, которые готовились к семинарским и практическим занятиям в течение семестра. Затем надо соотнести эту информацию с вопросами, которые даны к зачету. Если информации недостаточно, ответы находят в предложенной преподавателем литературе. Рекомендуется делать краткие записи. Речь идет не о шпаргалке, а о формировании в сознании четкой логической схемы ответа на вопрос. Накануне зачета необходимо повторить ответы, не заглядывая в записи. Время на подготовку к зачету по нормативам университета составляет не менее 4 часов.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю) (включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости))

Информационные технологии применяются в следующих направлениях:
оформление письменных работ выполняется с использованием текстового редактора;

демонстрация компьютерных материалов с использованием мультимедийных технологий;

использование информационно-справочного обеспечения, такого как: правовые справочные системы (Консультант+ и др.), онлайн словари, справочники (Грамота.ру, Интуит.ру, Википедия и др.), научные публикации.

использование специализированных справочных систем (электронных учебников, справочников, коллекций иллюстраций и фотоизображений, фотобанков, профессиональных социальных сетей и др.).

OpenOffice Ссылка: <http://www.openoffice.org/ru/>

Mozilla Firefox Ссылка: <https://www.mozilla.org/ru/firefox/new/>

Libre Office Ссылка: <https://ru.libreoffice.org/>

Do PDF Ссылка: <http://www.dopdf.com/ru/>

7-zip Ссылка: <https://www.7-zip.org/>

Free Commander Ссылка: <https://freecommander.com/ru>

be Reader Ссылка: <https://acrobat.adobe.com/ru/ru/acrobat/pdf-reader.html>попо

Gimp (графический редактор) Ссылка: <https://www.gimp.org/>

ImageMagick (графический редактор) Ссылка:

<https://imagemagick.org/script/index.php>

VirtualBox Ссылка: <https://www.virtualbox.org/>

Adobe Reader Ссылка: <https://acrobat.adobe.com/ru/ru/acrobat/pdf-reader.html>

Операционная система Windows 8.1 Лицензионная версия по договору №471\1 от 11.12.2014 г.

Электронно-библиотечная система Библиокомплектатор

Национальна электронная библиотека - федеральное государственное бюджетное учреждение «Российская государственная библиотека» (ФГБУ «РГБ»)

Редакция Базы данных «ПОЛПРЕД Справочники»

Электронно-библиотечная система «ЛАНЬ»

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

-компьютерный класс и доступ к сети Интернет (во время самостоятельной подготовки);

-интерактивная панель 4К TT-7518VN (Newline) для проведения лекционных занятий преподавателем и презентации студентами результатов работы

-раздаточный материал для проведения групповой работы;

13. Особенности организации обучения по дисциплине обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При необходимости в образовательном процессе применяются следующие методы и технологии, облегчающие восприятие информации обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ:

- создание текстовой версии любого нетекстового контента для его возможного преобразования в альтернативные формы, удобные для различных пользователей;

- создание контента, который можно представить в различных видах без потерь данных или структуры, предусмотреть возможность масштабирования текста и изображений без потери качества;

- создание возможности для обучающихся воспринимать одну и ту же инфор-

мацию из разных источников – например, так, чтобы лица с нарушением слуха получали информацию визуально, с нарушением зрения – аудиально;

- применение программных средств, обеспечивающих возможность освоения навыков и умений, формируемых дисциплиной, за счет альтернативных способов, в том числе виртуальных лабораторий и симуляционных технологий;

- применение дистанционных образовательных технологий для передачи лекционных занятий, выступления с докладами и защитой выполненных работ, проведение тренингов, организации коллективной работы;

- применение дистанционных образовательных технологий для организации текущего и промежуточного контроля;

- увеличение продолжительности сдачи обучающимся инвалидом или лицом с ОВЗ форм промежуточной аттестации по отношению к установленной продолжительности их сдачи: зачет и экзамен, проводимый в письменной форме, – не более чем на 90 мин., проводимый в устной форме – не более чем на 20 мин., – продолжительности выступления обучающегося при защите курсовой работы – не более чем на 15 мин.

14. Виды занятий, проводимых в форме практической подготовки

(не предусмотрено при изучении дисциплины)